

Міністерство освіти і науки України
Департамент освіти і науки Хмельницької ОДА
Відділ освіти Деражнянської райдержадміністрації

ІНФОРМАТИКА 6 КЛАС

Вправи, практичні роботи, контроль знань



Посібник підготувала
творча група вчителів
інформатики
Деражнянського району
Хмельницької області

Деражня 2019

**Творча група вчителів інформатики Деражнянського району
Хмельницької області у складі:**

- ✓ Колесник І. М., методист інформаційних технологій районного методичного кабінету Деражнянського району,
- ✓ О. В. Гулевата - вчитель математики, інформатики Деражнянського НВК, ЗОШ І-ІІІ ст. №2,
- ✓ Т. М. Кожушко – вчитель фізики, інформатики Деражнянської ЗОШ І-ІІІ ст. №1,
- ✓ В. М. Мазур – вчитель математики, фізики, інформатики Яблунівського НВК – «ЗОШ І-ІІІ ст. - ДНЗ»,
- ✓ Іванцова Валентина Вікторівна – вчитель інформатики Лозівської ЗОШ І-ІІІ ступенів,
- ✓ Середюк Тетяна Валеріївна – вчитель інформатики, трудового навчання Деражнянського ліцею №1 імені П. Стрілецького.

Рецензент: Колесник І. М., методист інформаційних технологій районного методичного кабінету Деражнянського району.

Упорядник та відповідальний за випуск: Мазур В. М. – вчитель інформатики Яблунівського НВК

Схвалено науково-методичною радою Деражнянського методичного кабінету протокол № 1 від 24.01.2020 р.

ІНФОРМАТИКА 6 КЛАС. Вправи, практичні роботи, контроль знань

Збірник містить вправи, інструктивні карти до практичних робіт, що передбачені чинною програмою. Також тут вміщені завдання для контролю знань як в кінці кожного уроку, так і для контролю після вивчення теми. У розробках широко використовуються прогресивні педагогічні технології, спрямовані на розвиток в учнів ключових компетенцій.

Збірник орієнтований на вчителів інформатики, студентів педагогічних вузів, тощо.

Зміст

Тема 1. Кодування даних

Безпека життєдіяльності при роботі з комп'ютером. Поняття комп'ютерної графіки	7
Растрові та векторні зображення, їхні властивості. Формати файлів растрових і векторних зображень	7
Особливості побудови й опрацювання векторних зображень. Побудова зображення з графічних примітивів	9
<i>Практична робота 1.</i> Побудова зображення з графічних примітивів	9
Операції над об'єктами та групами об'єктів	10
Багатошарові зображення, розміщення об'єктів у шарах	11
Багатошарові зображення, розміщення об'єктів у шарах	13
<i>Практична робота № 2.</i> Операції над об'єктами та групами об'єктів. Багатошарові зображення, розміщення об'єктів у шарах	15
Додавання тексту до графічних зображень та його форматування	16
<i>Практична робота № 3.</i> Додавання тексту до графічних зображень та його форматування.	18
Підсумковий урок по темі "Комп'ютерна графіка"	20

Тема 2. Комп'ютерні презентації

Програмне забезпечення для створення й відтворення комп'ютерних презентацій. Об'єкти презентації та засоби керування її демонстрацією	22
Етапи створення презентації та вимоги до її оформлення	23
Об'єкти презентації та засоби керування її демонстрацією. Типи слайдів	23

<i>Практична робота № 4.</i> Відкриття, створення та збереження презентацій. Розробка слайдової презентації	25
Підсумковий урок по темі "Комп'ютерна презентація"	27
Налаштування показу презентацій	28
Ефекти анімації, рух об'єктів в презентаціях	30
<i>Практична робота № 5.</i> Ефекти анімації, рух об'єктів в презентаціях	31
<i>Практична робота № 6.</i> Ефекти зміни слайдів	32
Планування представлення презентації та виступ перед аудиторією	33
Підсумково-узагальнюючий урок з теми: "Комп'ютерні презентації"	34

Тема 3. Алгоритми та програми

Поняття про об'єкт у програмуванні. Властивості об'єкта	36
Створення програмних об'єктів	37
<i>Практична робота № 7.</i> Створення програмних об'єктів	38
Поняття події. Види подій. Програмне опрацювання події	40
<i>Практична робота № 8.</i> Програмне опрацювання події	41
Змінювання значень властивостей об'єкта в програмі	44
<i>Практична робота № 9.</i> Змінювання значень властивостей об'єкта в програмі	45
Вкладені алгоритмічні структури повторення та розгалуження	48
<i>Практична робота № 10.</i> Вкладені алгоритмічні структури повторення та розгалуження	49
Розв'язання задачі методом поділу на підзадачі	50
<i>Практична робота № 11.</i> Створення програмних проектів методом поділу задачі на підзадачі	52

Розробка та реалізація сценарію майбутнього програмного проекту	54
Підсумково-узагальнюючий урок з теми: «Алгоритми та програми»	55

Повторення за рік

Повторення за рік	56
-------------------	----

ТЕМА 1. КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА

Тема: Безпека життєдіяльності при роботі з комп'ютером. Поняття комп'ютерної графіки

Вправа 1.1. (Тест 1.1)

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм. Інструктаж з БЖД

Інструктивна картка

1. Запустіть графічний редактор.
2. Виберіть колір фону та колір малювання.
3. Намалюйте лінію, побудуйте квадрат, прямокутник, трикутник, коло.
4. Підпишіть математичні фігури та зробіть заливку фігур.
5. Намалюйте тварин.
6. Намалюйте робота, використовуючи ПРЯМОКУТНИК.
7. Збережіть малюнки у власній папці.
8. Закрийте програму.
9. Здайте звіт.

Тема: Растрові та векторні зображення, їхні властивості. Формати файлів растрових і векторних зображень

Вправа 1.2. (Тест 1.2)

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм. Інструктаж з БЖД

Інструктивна картка

1. У власній папці створіть папку «Формати файлів».

2. Запустіть графічний редактор Paint.
3. Завантажте растрове графічне зображення вказане учителем.
4. Збережіть по черзі це зображення у вашій папці у файлах таких форматів:

- ✓ Монохромний рисунок – з іменем «Прізвище_0.bmp»;
- ✓ 16-колірний рисунок - з іменем «Прізвище_1.bmp»;
- ✓ JPEG - з іменем «Прізвище_2.bmp»;
- ✓ PNG - з іменем «Прізвище_3.bmp»;
- ✓ TIFF - з іменем «Прізвище_4.bmp».

Для цього:

1. Відкрийте зображення за допомогою графічного редактора Paint.
2. Виконайте *Файл*→*Зберегти як...*
3. Виберіть потрібний формат збереження файла.
4. Відредагуйте ім'я файла.
5. Виберіть кнопку «Зберегти».
5. Повторіть вищенаведений алгоритм для зберігання в кожному із зазначених форматів, що рази відкриваючи початковий файл.
6. Закрийте вікно програми Paint.
7. Визначте розмір збережених файлів і заповніть таблицю в зошиті:

Ім'я файла	Тип файла	Розмір файла

8. Визначте, який тип файлу має найбільший та найменший розмір. Запишіть у зошит.

Тема: Особливості побудови й опрацювання векторних зображень.

Побудова зображення з графічних примітивів

Вправа 1.3. (Тест 1.3)

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм. Інструктаж з БЖД

Інструктивна картка

Завдання: «Створення зображення за допомогою геометричних фігур»

1. Створіть зображення за зразком.
2. Збережіть зображення з назвою «Клоун_Дата» у власній папці.
3. Покажіть роботу учителю.



Тема: Практична робота 1. Побудова зображення з графічних примітивів

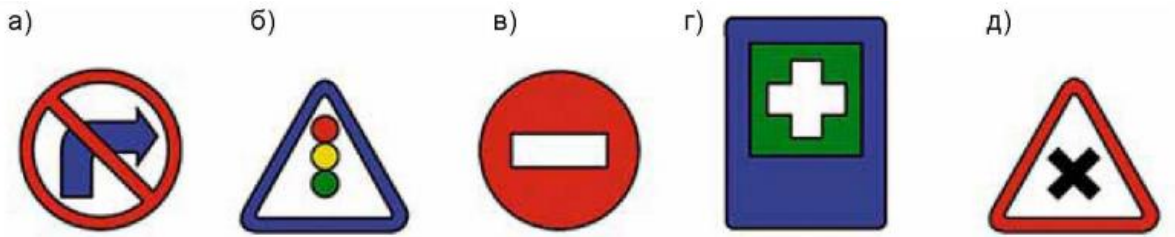
Хід роботи

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм. Інструктаж з БЖД

Інструктивна картка

Завдання: створити зображення «Дорожні знаки» за планом

1. Усно складіть план побудови зображення дорожніх знаків.
2. За поданим планом створіть малюнок в графічному редакторі.
3. Доберіть відповідні кольори та розфарбуйте їх.



4. Придумайте свої власні знаки, оформіть їх.
5. Збережіть роботу у власній папці з назвою «Дорожні знаки».
6. Покажіть результат вчителю.

Контрольні запитання:

1. Який загальний алгоритм побудови графічного зображення?
2. Як встановити фон зображення?
3. Як згрупувати елементи?
4. Як відображати відповідні об'єкти?
5. Як змінити властивості наявного об'єкту?

Тема: Операції над об'єктами та групами об'єктів

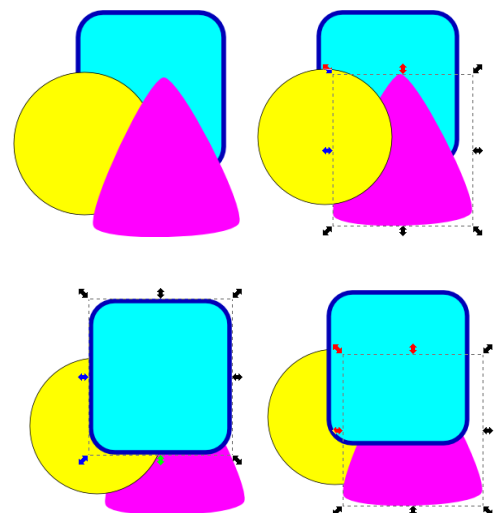
Вправа 1.4. (Тест 1.4)

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм. Інструктаж з БЖД

Інструктивна картка

Завдання №1.

1. Відкрити документ Microsoft Office Word
2. Створити такий малюнок.
3. Виділити трикутник.
4. Опустити трикутник на рівень вниз.



5. Виділити квадрат.
6. Підняти квадрат на передній план.
7. Виділити трикутник.
8. Підняти трикутник на рівень вгору.
9. Збережіть малюнок у свою папку.
10. Результат виконання продемонструвати вчителю.

Завдання №2.

1. Створити зображення за зразком.



Тема: Багатошарові зображення, розміщення об'єктів у шарах

Вправа 1.5. (Тест 1.5)

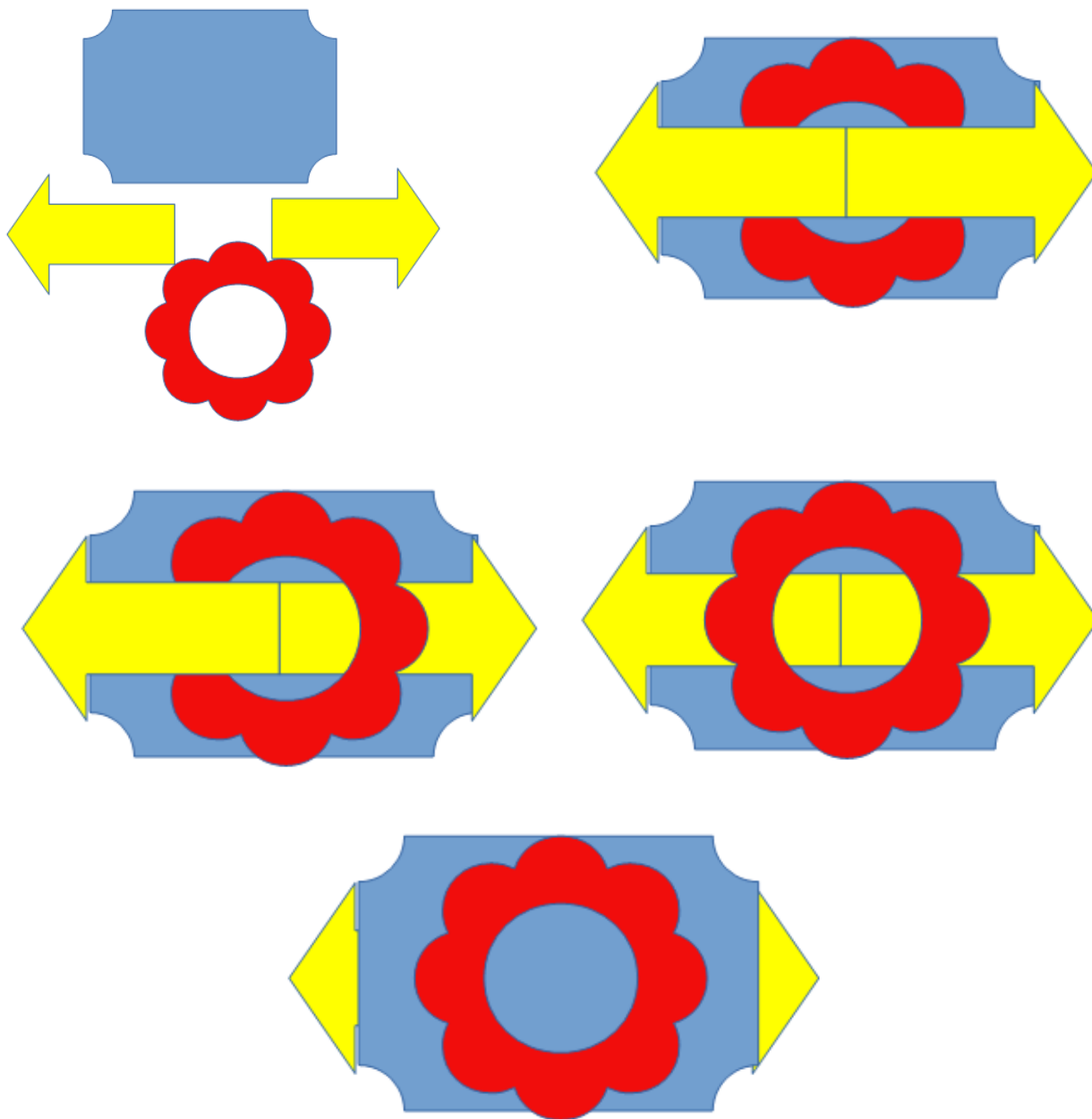
Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм. Інструктаж з БЖД

Інструктивна картка

Завдання 1. Створіть зображення логотипу, що складається з чотирьох фігур, що розміщені в різних шарах. Змініть порядок розташування шарів.

1. Запустіть на виконання векторний графічний редактор.

2. Намалюйте необхідні об'єкти та змініть порядок їх розташування у шарах, використовуючи команди стрічки меню та команди контекстного меню.

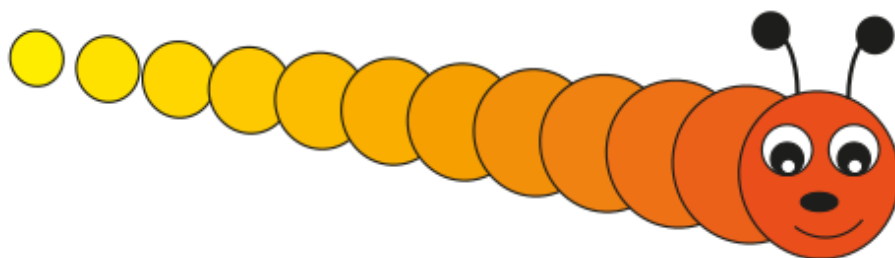


3. Виділіть всі об'єкти та згрупуйте їх.

4. Збережіть створений малюнок у власній папці у файлі з іменем Вправа

1.5.1

Завдання 2. Створити засобами векторного графічного редактора малюнок за зразком.



1. Запустіть на виконання векторний графічний редактор.
2. Намалюйте необхідні об'єкти, використовуючи різні графічні примітиви, та змініть порядок їх розташування у шарах, використовуючи команди стрічки меню та команди контекстного меню.
3. Виділіть всі об'єкти та згрупуйте їх.
4. Збережіть створений малюнок у власній папці у файлі з іменем Вправа 1.5.2

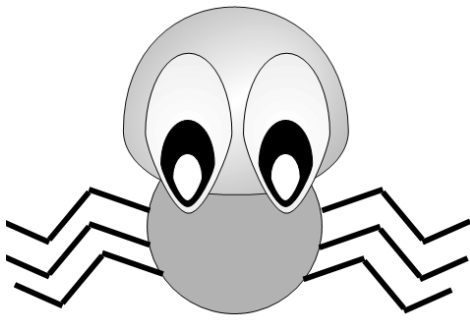
Тема: Багатошарові зображення, розміщення об'єктів у шарах

Вправа 1.6. (Тест 1.6)

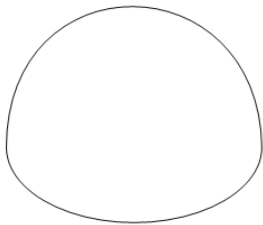
Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм. Інструктаж з БЖД

Інструктивна картка

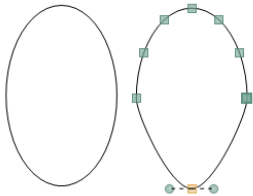
Завдання 1. Засобами векторного графічного редактора створити зображення за зразком.



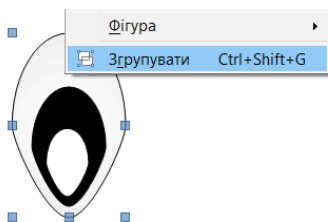
1. Відкрити векторний графічний редактор.
2. За допомогою інструмента *Створення кіл, еліпсів та дуг* намалювати овал.
3. Відредагувати овал, використавши інструмент *Редагування контурів за вузлами*. Зафарбуйте голову павука відповідним градієнтом.



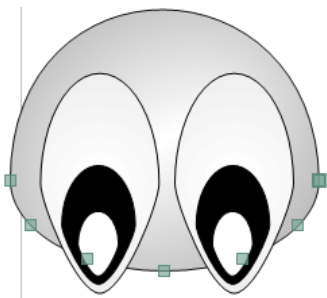
4. Намалювати овал і перетворити його на еліпс, звужений в нижній частині.



5. Продублюйте отриманий контур двічі, зменште в розмірах, зафарбуйте відповідними кольорами і розмістіть як на зразку – це буде перше око павука. Виділіть всі елементи ока і згрупуйте.



6. Продублюйте око і розмістіть їх на передньому плані.



7. Домалюйте павуку тулуб, перемістіть його на задній план і зафарбуйте.

8. Створіть ніжку павука у вигляді звичайної ламаної, підібравши для неї потрібне значення ширини.

9. Скопіювати двічі, зробити дзеркальні копії та перемістити їх у відповідне місце.

10. Виділити всі об'єкти павука та згрупувати.

11. Зберегти результати роботи у власній папці у файлі Вправа 1.6.

Тема: Практична робота 2. Побудова зображення з графічних примітивів

Хід роботи

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм. Інструктаж з БЖД

Інструктивна картка

Завдання. Засобами векторного графічного редактора створити зображення згідно зі зразком.

1. Запустити на виконання векторний графічний редактор.



2. Використовуючи інструменти малювання різних графічних примітивів, створити векторний малюнок згідно зі зразком.

3. Під час малювання об'єктів використовуйте редагування кривих Безьє.

4. Відформатуйте об'єкти та установіть значення властивостей максимально наближено до зразка.

5. Виділіть всі об'єкти та згрупуйте.

6. Зберегти результати роботи у власній папці у файлі «Практична робота 2».

Контрольні питання

1. Що таке крива Безьє?

2. Які операції з групами об'єктів можна виконати у векторному графічному редакторі?

3. Як змінити порядок розташування шарів у векторному графічному редакторі?

Тема: Додавання тексту до графічних зображень та його форматування

Вправа 1.7. (Тест 1.7)

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм. Інструктаж з БЖД

Інструктивна картка

Завдання 1.

1. Запустіть на виконання векторний графічний редактор.

2. Для введення тексту скористайтесь кнопкою *Вставити текстове поле* на панелі інструментів *Стандартна*.

3. Виділіть на аркуші текстову рамку та введіть нижче подану текстову інформацію.

Особливістю роботи з текстом у **Draw** є можливість перетворити його на векторні об'єкти, які можна буде редагувати так, як і інші графічні об'єкти. З використанням команд, список яких відкривається після виконання послідовності команд **Видозмінити=>Перетворити**, текст можна перетворити на *криву, багатокутник, контур, тривимірний об'єкт, растрове зображення, метафайл*.

4. Відформатуйте текст, використовуючи вкладку **Властивості** на бічній панелі графічного редактора.

5. Збережіть створене зображення у своїй папці у файлі Вправа 1.7.1.

Завдання 2.

1. Запустіть на виконання векторний графічний редактор.

2. Введіть речення «I love school».

3. Для заданого фрагменту тексту, перетворивши його на векторний об'єкт, попробуйте задати різні типи шрифтів, атрибутів та розмірів, подібно до зразку:

I love school

I love school

I love school

I love school

4. Застосуйте до тексту операції трансформації об'єктів: переміщення, повороту, дзеркального відображення.

I love school
I love school
I love school

I love school
I love school
I love school

5. Збережіть створене зображення у своїй папці у файлі Вправа 1.7.2.

Тема: Практична робота 3. Додавання тексту до графічних зображень та його форматування

Хід роботи

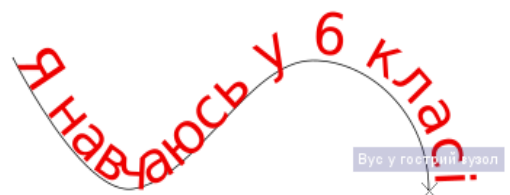
Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм. Інструктаж з БЖД

Інструктивна картка

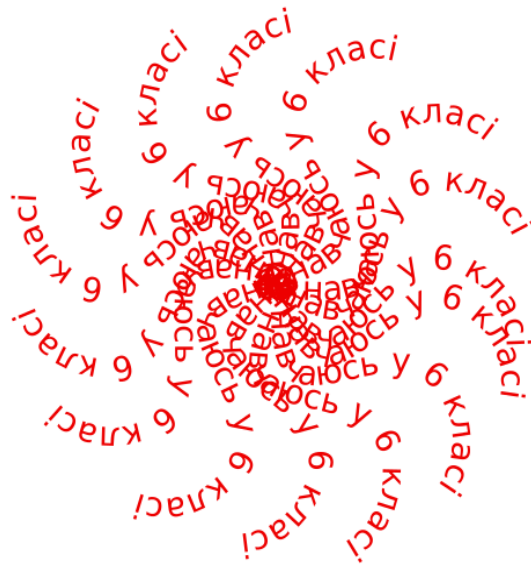
Завдання 1.

1. Запустіть на виконання векторний графічний редактор Inkscape.
2. Намалуйте деяку криву і розмістіть текст вздовж заданої кривої.
3. Від'єднайте текст від кривої. Знищіть

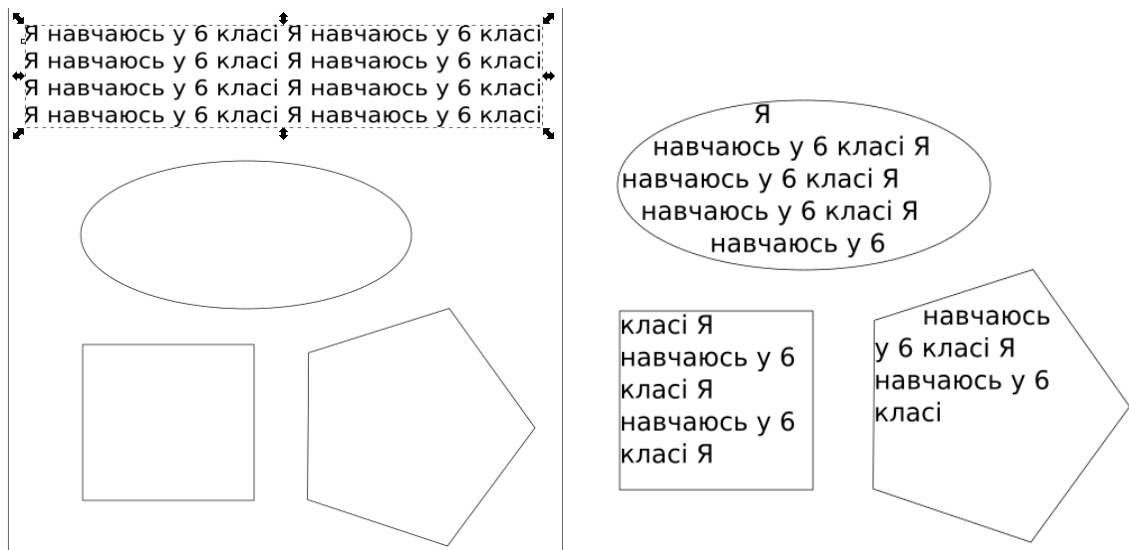
криву.



4. Продублюйте текст необхідну кількість разів з поворотом на 20° , щоб отримати малюнок.



5. Намалуйте три фігури та розмістіть в них текст.



6. Збережіть створені зображення у своїй папці у файлі Вправа 9.1.1.

Завдання 2.

1. Запустіть на виконання векторний графічний редактор Inkscape.
2. Створити зображення логотипа, що складається з фігур різної форми.

Додайте текстовий напис та розташуйте його вздовж контуру фігури.



3. Збережіть створене зображення у власній папці у файлі «Практична робота 3».

Контрольні питання:

1. Як у векторному графічному редакторі до малюнка вставити фрагменти тексту? Як встановити значення їх властивостей?
2. Як перетворити текст на векторний об'єкт у векторному редакторі?
3. Чим відрізняється робота з фрагментами тексту у векторному графічному редакторі від роботи з ними в редакторі презентацій?

Тема: Підсумковий урок по темі «Комп'ютерна графіка»

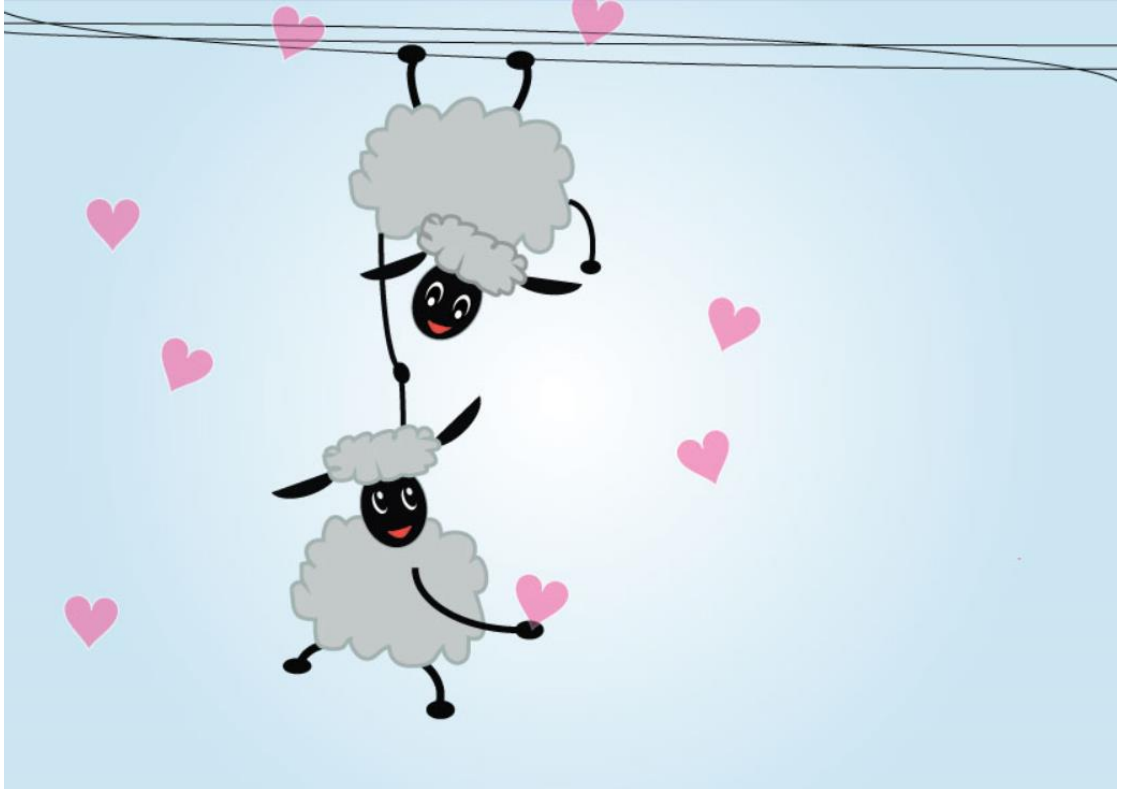
(Тест: тема 1)

Залікова робота

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм. Інструктаж з БЖД

Інструктивна картка

1. Запустіть на виконання векторний графічний редактор.
2. Використовуючи різні графічні примітиви, побудувати графічне зображення за зразком.



3. Збережіть створене зображення у своїй папці у файлі «Залікова робота. Тема 1».

Контрольні питання:

1. Які операції над групами об'єктів можна виконати у векторному графічному редакторі?
2. Що таке криві Безьє та як їх побудувати?
3. Які є типи вузлів контуру?
4. Як додати текстові написи до зображення у векторному графічному редакторі?

ТЕМА 2. КОМП'ЮТЕРНІ ПРЕЗЕНТАЦІЇ

Тема: Програмне забезпечення для створення й відтворення комп'ютерних презентацій. Об'єкти презентації та засоби керування її демонстрацією

Вправа 2.1. (Тест 2.1)

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм. Інструктаж з БЖД

Інструктивна картка

1. Відкрийте на Робочому столі папку **6 клас** , презентацію **Вправа 2.1.pptx**.
2. Створити перший слайд у групі **Слайди** на вкладці **Основне**, та вибрати макет слайда потрібного типу.
3. Упишіть у підзаголовок на слайді ваше прізвище, ім'я, клас, у якому ви навчаєтеся.
4. Змініть за потреби розміри та розміщення зображення і текстових об'єктів на слайді, відформатуйте текст.
5. На другому слайді у порожні віконця потрібно вписати назви об'єктів робочого вікна програми **Microsoft Office PowerPoint**.
6. Перегляньте презентацію в режимі демонстрування. Для цього виконайте або натисніть клавішу **F5**. Для перегляду наступного слайда натискайте клавішу **Пропуск** або ліву кнопку миші.
7. Збережіть отриману презентацію у вашій папці у файлі з іменем: Зберегти як... → **Вправа 2.1.pptx**.

Тема: Етапи створення презентації та вимоги до її оформлення

Вправа 2.2. (Тест 2.2)

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм. Інструктаж з БЖД

Інструктивна картка

1. Відкрийте на Робочому столі папку **6 клас** , презентацію **Вправа 2.2. pptx**.
2. Відредагуйте дану презентацію відповідно до вимог оформлення.
3. Установіть доречну тему оформлення презентації та кольорову гаму: Формат – оформлення слайду або кнопка «Конструктор» на панелі інструментів
4. Поміняйте місцями слайди, щоб структура була послідовною.
5. Відредагуйте розмір і колір тексту відповідно до вимог сприйняття: Головна → Шрифт. (Зайвий обсяг тексту можна видаляти)
6. Відредуйте кількість, розмір і розміщення малюнків на презентації.
7. Збережіть отриману презентацію у вашій папці у файлі з іменем: Зберегти як... → **Вправа 2.2. pptx**.

Тема: Об'єкти презентації та засоби керування її демонстрацією.

Типи слайдів

Вправа 2.3. (Тест 2.3)

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм. Інструктаж з БЖД

Інструктивна картка

2020-2021 навчальний рік буде оголошено Роком математики в Україні – це допоможе привернути увагу всього суспільства до розвитку математичної грамотності не лише у школярів, а у всіх наших громадян.

1. Відкрийте на Робочому столі папку **6 клас** , презентацію **Математика.pptx**.

2. Доповніть презентацію:

1) Слайд 1. Титульний слайд. Заголовок - Математика у повсякденному житті! Підзаголовок - ваше прізвище та ім'я.

2) Слайд 2. Макет – Заголовок і об'єкт . Вставка → Об'єкт SmartArt Ієрархія – Математика: Теоретична і Прикладна

3) Слайд 3. Макет – Зображення з підписом. Текст заголовка – Математика – цариця наук. У покажчику місця заповнення – фотографія Математика для життя 1 і 2, – (З папки 6 клас → Вправа 2.3.) Потрібний малюнок слід вставити натиснувши кнопку Рисунок на слайді та вказавши шлях до папки, у якій міститься зображення.

4) Слайди 4 Макет – Зображення з підписом. Текст заголовка – *Математика в космосі.*

5) Слайди 5 Макет – Зображення з підписом. Текст заголовка – *Природні розрахунки.* Вставити текстове поле: Діаметри і периметри островів, об'єм океанів, висота гір, необмеженість просторів між світами й різні вимірювання. (Роммір 32 пт. Calibri, Жирний)

6) Слайди 6 Макет – Зображення з підписом. Текст заголовка – *Архітектура.* Вставити зображення Будинки 1, 2, – (З папки 6 клас → Вправа 2.3.) Потрібний малюнок слід вставити натиснувши кнопку Рисунок на слайді та вказавши шлях до папки, у якій міститься зображення.

7) Слайди 7 Макет – Зображення з підписом.

8) Вставка → Таблиця: вставити таблицю згідно зразка

Товар	Вартість
Морозиво	17,00
Сік	12,00
Разом	

3. При необхідності відредагуйте вашу презентацію, збільшуючи або зменшуючи вставлені зображення, змінюючи положення написів та картинок.

4. Збережіть комп'ютерну презентацію у власній папці: Зберегти як... → Метематика pptx.

Тема: Практична робота № 4. Відкриття, створення та збереження презентацій. Розробка слайдової презентації

Хід роботи

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм. Інструктаж з БЖД

Інструктивна картка

1. Створіть презентацію *Здоровий спосіб життя*.

Структура презентації:

Слайд 1. Титульний слайд. Заголовок МИ - за здоровий спосіб життя! підзаголовок - ваше прізвище та ім'я.. Зображення –(3 папки 6 клас → **Практична робота 4 – Картинка для титулки**).

Слайд 2. Макет –. Заголовок і об'єкт – Об'єкт SmartArt Цикл – Вписати в діаграму усі принципи здорового образу життя: Раціональне харчування, Заняття спортом, Безпека пішохода, Екологічна безпека, Шкідливі звички.

Слайд 3. Макет – Зображення з підписом. Текст заголовка – *Раціональне харчування*. У покажчику місця заповнення – фотографія Здорове харчування, – (3 папки 6 клас → **Практична робота 4.**)

Слайди 4 Макет – Зображення з підписом. Текст заголовка – *Заняття спортом*. У покажчику місця заповнення – фотографія Заняття спортом, – (3 папки 6 клас → **Практична робота 4.**)

Слайди 5 Макет – Зображення з підписом. Текст заголовка – *Безпека пішохода*. У покажчику місця заповнення – фотографія Безпека пішохода, – (3 папки 6 клас → **Практична робота 4.**)

Слайди 6 Макет – Зображення з підписом. Текст заголовка – *Екологічна безпека*. У покажчику місця заповнення – фотографія Екологічна безпека, – (3 папки 6 клас → **Практична робота 4.**)

Слайди 7 Макет – Зображення з підписом. Текст заголовка – *Шкідливі звички*. У покажчику місця заповнення – фотографія Шкідливі звички, – (3 папки 6 клас → **Практична робота 4.**)

Слайди 8 Макет – Порівняння. Текст заголовка – *Обирай правильно*. У покажчику місця заповнення – фотографії **Порівняння 1** і **Порівняння 2**, – (3 папки 6 клас → **Практична робота 4.**)

2. Задайте відповідний дизайн та оформлення тексту відповідно до вимог.

3. При необхідності відредагуйте вашу презентацію, збільшуючи або зменшуючи вставлені зображення, змінюючи положення написів та картинок.

4. Збережіть комп'ютерну презентацію **МИ - за здоровий спосіб життя!**

У власній папці: Прізвище pptx.

Контрольні питання:

1. Як додати до презентації новий слайд?

2. Слайд якого типу буде створено після вибору кнопки Створити слайд?

3. Які об'єкти можуть бути розміщені на щойно створеному слайді?

4. Які операції можна виконувати над об'єктами на слайді? Як це зробити?

5. Які значення властивостей текстових і графічних об'єктів можна змінювати?

6. Як зберегти створену презентацію?

7. Яка різниця між «зберегти» і «зберегти як»?

Тема: Підсумковий урок по темі «Комп'ютерна презентація»

(Тест: тема 2.1)

Залікова робота

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм. Інструктаж з БЖД

Інструктивна картка

1. Створіть презентацію за сценарієм (для пошуку використовуйте мережу Інтернет)

Слайд 1.

Макет: Титульний слайд.

Заголовок: Порівняння рослинної та тваринної клітин.

Підзаголовок - прізвище та ім'я учня.

Слайд 2.

Макет: Порівняння.

Заголовок: Будова клітин.

Об'єкти: зображення клітин.

Підписи: Тваринна клітина та Рослинна клітина.

Слайд 3.

Макет: Заголовок і вміст.

Заголовок: Спільні органели та структури.

*Текст: перелік спільних складових клітин та їх призначення.
Зображення спільних складових.*

Слайд 4.

Макет: Заголовок і вміст.

Заголовок: Транспортування речовин у рослинній і тваринній клітинах.

Текст: перелік складових системи транспортування речовин.

Зображення складових.

Слайд 5.

Макет: Порівняння.

Заголовок Відмінні органели та структури.

Об'єкти: опис відмінних складових

Підписи: Тваринна клітина та Рослинна клітина.

Зображення відмінних складових.

Слайд 6.

Макет: Заголовок і вміст.

Заголовок Висновки.

Текст: висновок щодо схожих і відмінних складових клітин, відомості про джерела даних.

2. Збережи у власній папці під назвою «Підсумкова презентація 1»

Контрольні питання

1. Які ви знаєте вимоги до загального оформлення слайдів?
2. Які об'єкти можуть розміщуватись на слайді?
3. Слайд якого типу буде створено після вибору кнопки Створити слайд?
4. Як вставити на слайд графічне зображення ?

Тема: Налаштування показу презентацій

Вправа 2.4. (Тест 2.4)

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм. Інструктаж з БЖД

Інструктивна картка

1. Запустіть на виконання файл з вашим проектом (6 клас → Прізвище.pptx.)

2. Перейдіть на 2 слайд (Перелік принципів здорового способу життя). Створіть на кожен розділ змісту гіперпосилання на слайди з відповідною назвою:

- ✓ Виділити фрагмент тексту, з яким буде пов'язано гіперпосилання.
- ✓ Виконати Вставлення Посилання → Гіперпосилання;
- ✓ Вибрати у вікні Додавання гіперпосилання з області Зв'язати з кнопку місцем у документі;
- ✓ Вибрати заголовок слайда, на який потрібно перейти, у списку Виберіть місце в документі;
- ✓ Вибрати кнопку ОК.

3. На першому слайді створіть кнопку В кінець.

- ✓ Оберіть Кнопки керування → кнопка В кінець;
- ✓ Намалюйте її в потрібному місці;
- ✓ У вікні Налаштування дії натисніть ОК;

4. Аналогічно до кнопки «В кінець» на останньому слайді створіть кнопку «На початок».

5. Перейдіть на 3 слайд. Та створіть в правому нижньому кутку кнопку переходу на зміст.

- ✓ Вкладка Вставка → група Ілюстрації → Фігури;
- ✓ Оберіть Фігурні стрілки → Стрілка ліворуч;
- ✓ Намалюйте її в потрібному місці, зробіть на ній напис «ЗМІСТ» та налаштуйте для неї гіперпосилання на слайд «Зміст»

6. Скопіюйте кнопку «Стрілка ліворуч» та продублюйте (вставте) її на 4-8 слайдах;

7. Збережіть роботу у власній папці під назвою «Вправа 2.4.»

Тема: Ефекти анімації, рух об'єктів в презентаціях

Вправа 2.5. (Тест 2.5)

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм. Інструктаж з БЖД

Інструктивна картка

1. Відкрийте презентацію **Вправа 2.5.**
2. На першому слайді у заголовок введіть текст **Анімація в презентаціях**. У підзаголовок інформацію про автора.
3. На другому слайді до об'єкта **Смайлик** додайте ефект **Маштабування** (після клацання) а до об'єкта **Стрілка – виліт справа** (після попереднього)
4. На третьому слайді до об'єкта **Серце** додайте ефект виокремлення **Пульсація** (повтор 5 раз, дія при клацанні) . До об'єкта **Заборона** ефект **Затемнення** (дія при клацанні).
5. На четвертому слайді до об'єкта **Зірка** додайте ефект анімації **рух по прямій вниз**(дія при клацанні) для об'єкта **Хмаринка** шлях **користувацький по кривій вліво**(дія разом з попереднім).
6. На п'ятому слайді до об'єкта **Рамка** ефект **Виліт за край** (дія при клацанні) а для об'єкта **Місяць** ефект **Зменшення з поворотом** (дія після попереднього).
7. На шостому слайді до об'єкта **Хмара** додайте ефект групи **Вхід Поява**(після клацання). Далі для цього ж об'єкта додайте ефект групи **Шляхи переміщення Лінія**(дія після попереднього), змініть напрям вліво до середини слайду. Далі додайте для об'єкта **Блискавка 4** додайте ефект групи **Вхід Звичайна поява**(дія після попереднього). До цього ж об'єкту ефект групи **Виокремлення Зміна розміру** . Та ефект групи **Вихід Зникнення** (дія після попереднього).
8. Збережіть презентацію у власній папці з тим же ім'ям.

Тема: Практична робота № 5. Ефекти анімації, рух об'єктів в презентаціях

Хід роботи

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм. Інструктаж з БЖД

Інструктивна картка

1. Відкрийте презентацію **Практична робота № 5**.
2. На першому слайді у підзаголовок додайте відомості про себе.
3. На другому слайді у вас є об'єкти. Ваше завдання додати до них ефекти згідно інструкції.
4. Спочатку має з'явитись в правою кутку слайду **Хмарка**.
5. **Хмарка** має рухатись вліво так, щоб закрити **Сонце**.
6. З'являється об'єкт **Блискавка**.
7. **Блискавка** має збільшитись в розмірах та зникнути
8. З'являються **Крапельки** (всі одночасно) і починають падати на **Квіточку**. Далі **Крапельки** зникають.
9. **Квіточка** збільшується
10. Всі дії відбуваються одна за одною без клацання.
11. Додайте третій слайд у якому додайте текст **Дякую за увагу** створений засобами *Word Art*, який з'являється знизу і рухається по прямій вверх і зникає

Контрольні запитання:

1. З якою метою додаються анімаційні ефекти?
2. Що відбувається з об'єктами, до яких додано анімаційні ефекти різних груп, під час відтворення ефектів?
3. Як відкрити *Область анімації*? З якою метою її можна використовувати
4. Як змінити значення властивостей ефектів анімації об'єктів слайдів?
5. Як відтворити ефекти анімації об'єктів слайда?

Тема: Практична робота № 6. Ефекти зміни слайдів

Хід роботи

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм. Інструктаж з БЖД

Інструктивна картка

Матеріали для практичної роботи у папці «Практична робота 6»

1. Відкрийте PowerPoint.
2. Виберіть для презентації дизайн.
3. Створіть титульний слайд з назвою презентації **Найбільші міста України** і інформацією про автора. Задайте для тексту форматування.
4. На другому слайді помістіть зображення з файла **Карта.jpg** як фон.
5. Розмістіть біля назв міст їх герби (з папки **Герби**). Висота кожного герба – 2 см.
6. Для кожного міста створіть окремий слайд, на якому розмістіть зверху назву міста, нижче – фотографію і текстову інформацію про місто. Задати форматування та вибрати стилі для всіх елементів. Інформацію брати з папок з назвами міст.
7. Задайте анімаційні переходи
8. Для першого слайду : **Завіси** Звук Дзвіночки Тривалість 5,25 с
9. Для другого слайду: **Перегортання** Звук Хлист Тривалість 2,00 с
10. Збережіть у власній папці під назвою «Практична робота №6»

Контрольні питання

1. Для чого в презентаціях використовуються анімаційні ефекти переходу між слайдами?
2. У яких випадках варто застосовувати перехід між слайдами?

3. Чим подібні та чим відрізняються алгоритми додавання ефектів переходу та їх видалення?

4. У чому полягає подібність та відмінність додавання ефектів переходу та їх видалення?

Тема: Планування представлення презентації та виступ перед аудиторією

Вправа 2.6.

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм. Інструктаж з БЖД

Інструктивна картка

1. Сплануй і підготуй матеріали для створення презентації на тему **Визначні місця мого краю**

2. Відкрийте PowerPoint.

3. Виберіть для презентації дизайн.

4. Створіть титульний слайд з назвою презентації і інформацією про автора.

5. На другому слайді помісти карту свого краю з позначеними визначеними місцями

6. Створи не менше 4 слайдів з фото та текстом про визначні місця.

7. Додай за потреби анімацію. Та налаштуй показ презентації за часом.

8. Збережи у власній папці під назвою «Вправа 2.6.»

Тема: Підсумково-узагальнюючий урок з теми: «Комп'ютерні презентації»

(Тест: тема 2.2)

Залікова робота

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм. Інструктаж з БЖД

Інструктивна картка

1. Відкрийте файл презентації Підсумкова
2. На першій сторінці слайда **ОБОВ'ЯЗКОВО** запишіть в таблиці своє прізвище, ім'я і клас.
3. Задайте для всіх слайдів різні анімаційні переходи.
4. На слайдах 2-11 розмістіть кнопки управління (вперед і назад). Кнопки повинні мати однаковий розмір і розташовуватися на всіх слайдах в одному і тому ж місці.
5. На 3 слайді (карта) для малюнків міст задайте гіперпосилання на відповідні слайди міст. На слайдах міст для зображення карти задайте гіперпосилання на слайд з картою.
6. Для елементів слайдів міст: Лондона, Гонконга, і Нью-Йорка, задайте анімаційні ефекти. Спочатку повинна з'являтися назва, потім картинка, і текст. Елементи повинні появлятися автоматично (без кліку мишки).
7. На 3 слайді (карта) створіть наступні анімаційні ефекти:
 - ✓ після кліку мишки з'являється повітряна куля;
 - ✓ разом з'являються назва і малюнок Лондона;
 - ✓ повітряна куля переміщається до Суецу і разом з'являється назва і картинка Суеца;
 - ✓ далі куля переміщається по черзі до інших міст, де аналогічно появляються їх назви і картинка;
 - ✓ остання зупинка кулі – Йокогама.

8. На першому слайді зробіть так, щоб надпис навколо Землі постійно крутився.

9. Збережіть у власній папці під назвою «Підсумкова робота»

Контрольні запитання

1. Що таке кнопки дій? Для чого їх використовують?
2. Для чого на слайді використовують гіперпосилання?
3. З якою метою додають анімаційні ефекти до об'єктів на слайдах комп'ютерної презентації?
4. З якою метою використовується область анімації?
5. Як змінити порядок відтворення анімаційних ефектів?

3. Додайте об'єкт Собака, дайте назву йому Барбос, установіть початкове положення в правому нижньому куті Сцени. При необхідності розверніть Барбоса в напрямку ліворуч (-90), оберіть відповідний стиль обертання. Приховайте зображення.

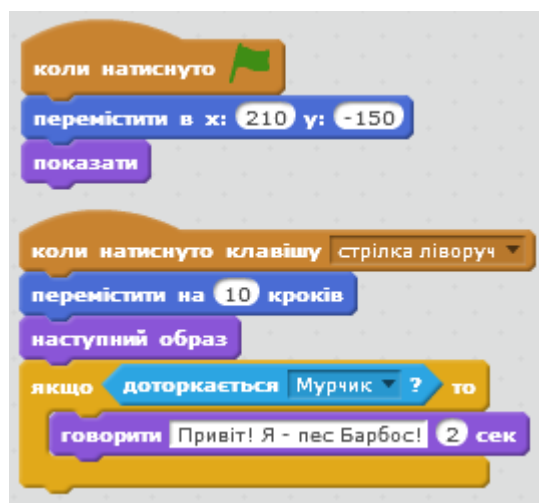
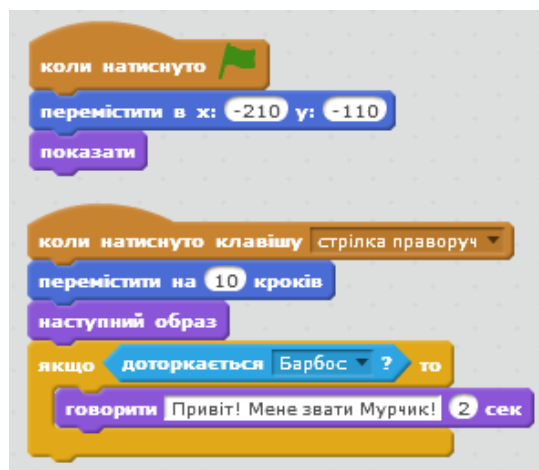
4. Створіть для Мурчика скрипт за зразком.

5. Створіть для Барбоса скрипт за зразком.

6. Виберіть область Сцена та вкладка Тло. Оберіть тло Сцени – party.

7. Виконайте проект.

8. Збережіть проект у своїй папці як «Вправа 3.1.»



Тема: Створення програмних об'єктів

Вправа 3.2. (Тест 3.2)

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм. Інструктаж з БЖД

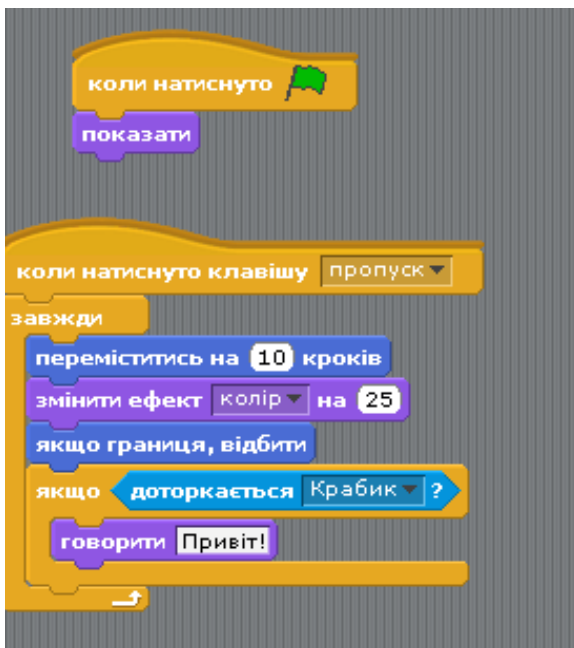
Інструктивна картка

(«Акула та краб»).

Потрібно створити проект, у якому (при натисканні клавіші «Пропуск») Акула рухається по акваріуму і стикаючись з Восьминогом, говорить: «Привіт». А Восьминіг (якщо клацнути по ньому кнопкою миші) рухається вгору-вниз, а торкаючись Акули говорить: «Привіт»

Алгоритм виконання завдання

1. Відкрийте середовище Scratch
2. Додати у проект нові Спрайти, найменувати їх Акула та Краб, задати їм напрям руху
3. Зробити активною **Сцену**, перейти на закладку **Фони**, **Імпортувати**, вибрати бажаний фон з теки **Nature**.
4. Перейти на закладку **Скрипти** і скласти програму для спрайта Акула та для спрайта Краб



5. Запустити програму на виконання.
6. Збережіть проект у своїй папці як «**Вправа 3.2.**».

Тема: Практична робота № 7. Створення програмних об'єктів

Хід роботи

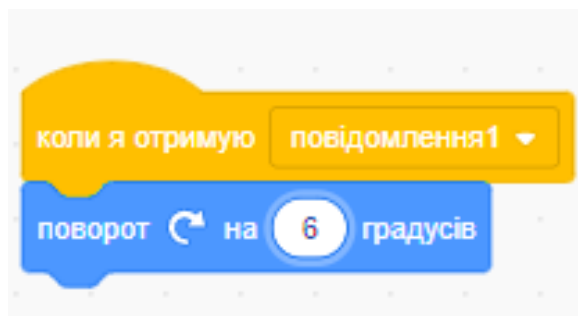
Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм. Інструктаж з БЖД

Інструктивна картка

Створити годинник



1. Намалуйте циферблат на тлі сцени у вигляді круга з цифрами від 1 до 12
2. Створіть спрайт, у вигляді стрілки
3. Напишіть скрипт обертання секундної стрілки
4. Створіть спрайти хвилинної та годинникової стрілки



Контрольні запитання:

1. Як додають нові об'єкти у проектах у середовищі Скретч?
2. Чим відрізняються режими роботи графічного редактора в середовищі Скретч?
3. Наведи приклади дій, які можна застосувати до зображення в графічному редакторі.

Тема: Поняття події. Види подій. Програмне опрацювання події

Вправа 3.3. (Тест 3.3)

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм. Інструктаж з БЖД

Інструктивна картка

Скласти проект, у якому виконавець *Привид* рухається по сцені за вказівником миші та промовляє слова: «пляж» або «море» залежно від свого розташування.

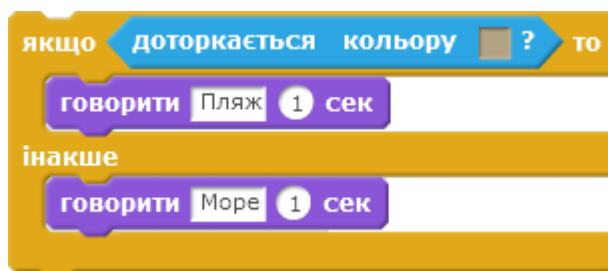
1. У середовищі Scratch створити новий проект.
2. Вибрати відповідний образ та фон сцени.

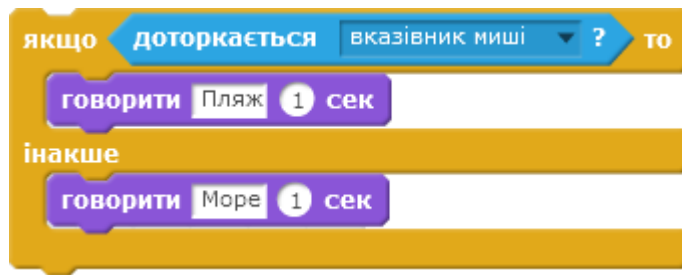


3. З поданого набору вказівок скласти програму руху виконавця сценою за вказівником миші.



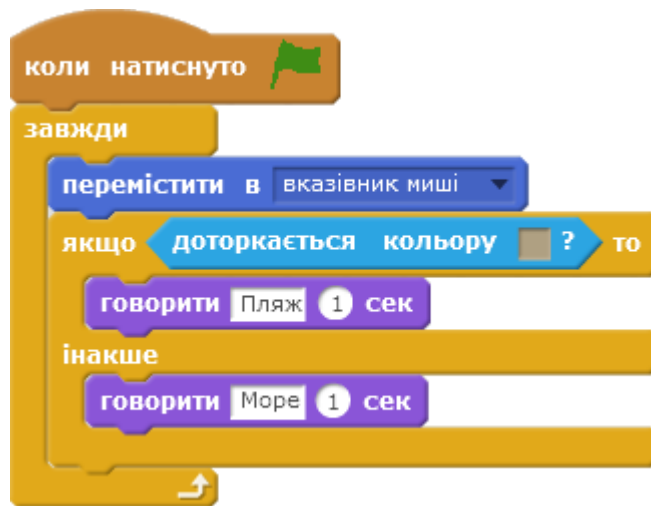
4. З поданих фрагментів обрати той, згідно з яким: «якщо торкається піску, то говорити: «пляж», інакше говорити «море».





5. Об'єднати обидва фрагменти в одну програму та перевірити, чи відповідає вона поставленому завданню.

6. Порівняти отриманий результат з цим:



7. Збережіть проект у своїй папці як «Вправа 3.3.».

Тема: Практична робота № 8. Програмне опрацювання події


Хід роботи

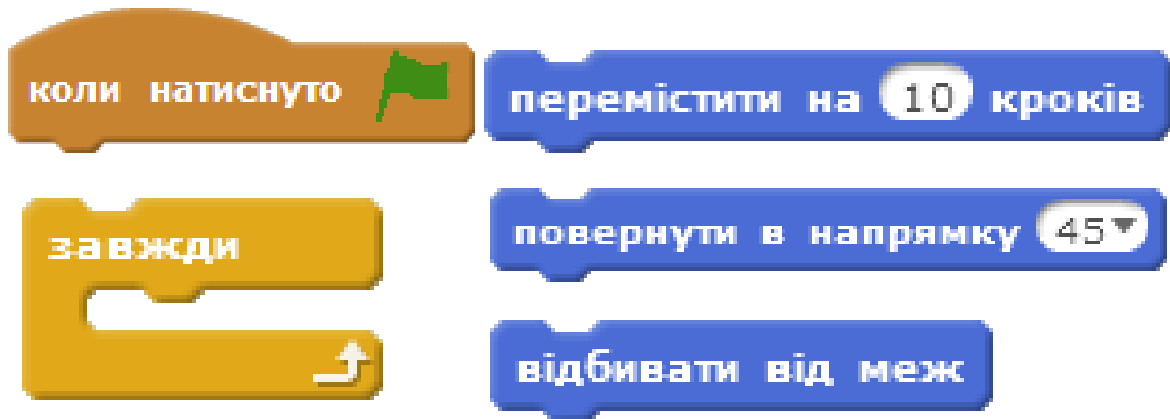
Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм. Інструктаж з БЖД

Інструктивна картка

Створити проект, у якому відбувається взаємодія трьох кульок між собою.

1. Відкрити середовище Scratch

2. Скласти скрипт: коли натиснуто  кулька 1 повертає у напрямку 45, рухається на відстань 10 та при зіткненні з межею відбивається від неї.



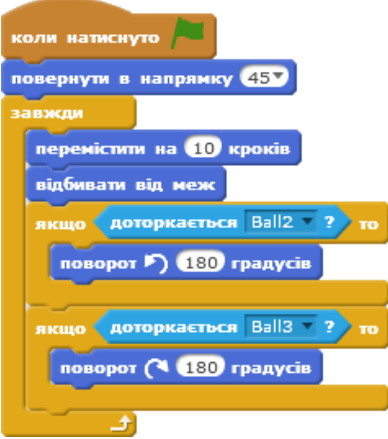
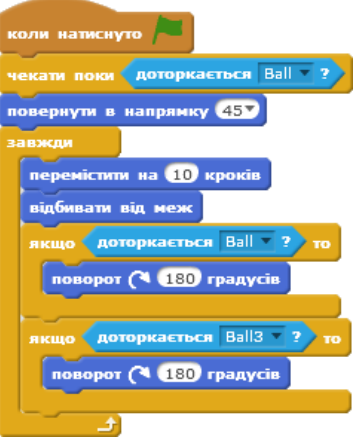
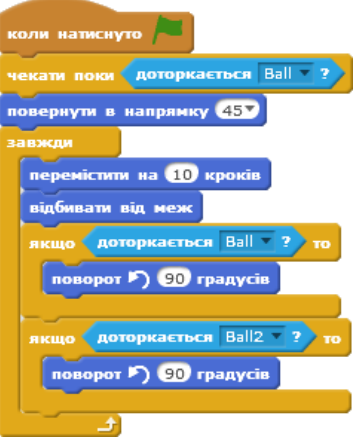
3. Вибрати той набір вказівок, при якому кульки при зіткненні між собою відштовхуються (аналогічні дії потрібно виконати і для іншої кульки).



4. Склади відповідні програми для кульки 2 та кульки 3 при умові, що вони почнуть рухатися після того, як кулька 1 доторкнеться до них,

використовуючи вказівку .

Перевірити дію отриманих скриптів і порівняти його з таким.

Кулька 1	Кулька 2	Кулька 3
 <pre> коли натиснуто повернути в напрямку 45 завжди перемістити на 10 кроків відбивати від меж якщо доторкається Ball2 ? то поверот 180 градусів якщо доторкається Ball3 ? то поверот 180 градусів </pre>	 <pre> коли натиснуто чекати поки доторкається Ball ? повернути в напрямку 45 завжди перемістити на 10 кроків відбивати від меж якщо доторкається Ball ? то поверот 180 градусів якщо доторкається Ball3 ? то поверот 180 градусів </pre>	 <pre> коли натиснуто чекати поки доторкається Ball ? повернути в напрямку 45 завжди перемістити на 10 кроків відбивати від меж якщо доторкається Ball ? то поверот 90 градусів якщо доторкається Ball2 ? то поверот 90 градусів </pre>

5. Закрити вікно проекту, зберігаючи зміни у власній папці з іменем «Практична робота 8».

Контрольні запитання:

1. Що таке спрайти в середовищі Scratch?
2. Які властивості мають програмні об'єкти в середовищі Scratch?
3. Як їх можна переглянути?
4. Якими способами можна змінити значення властивостей об'єктів у середовищі Scratch?
5. Які властивості має об'єкт Сцена? Якими способами можна змінити тло Сцени?
6. Якими способами можна створити новий спрайт у середовищі Scratch?
7. Які дії можна виконувати над об'єктами в середовищі Scratch?
8. Які засоби для цього можна використати?

Тема: Змінювання значень властивостей об'єкта в програмі

Вправа 3.4. (Тест 3.4)

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм. Інструктаж з БЖД

Інструктивна картка

Завдання 1

1. Скласти проект у якому виконавець Олівець намалює прямокутник зі сторонами 100 і 50.
2. Сусідні сторони прямокутника повинні бути різного кольору, а протилежні - однакового.
3. Після цього змінити образ Олівець на Рудий кіт, і намалювати квадрат зі стороною 75.
4. Квадрат і прямокутник не повинні перетинатися.
5. Відредагувати програму так, щоб коли Олівець малює сторони прямокутника його розмір зменшувався на 10%
6. Коли ж Кіт будує квадрат його розмір збільшувався на 5%.
7. Збережіть створений проект у своїй папці у файлі **«Вправа 3.4.1.»**.

Завдання 2.

1. Навчити виконавців Рибку та Краба постійно рухатися.
2. Виконавець Рибка – постійно переміщується на 20 кроків. Якщо доходить до краю сцени то повертається назад.
3. Виконавець Краб – постійно переміщується на 10 кроків. Якщо доходить до краю сцени то повертається назад.
4. Збережіть створений проект у своїй папці у файлі **«Вправа 3.4.2.»**.

Тема: Практична робота № 9. Змінювання значень властивостей об'єкта в програмі

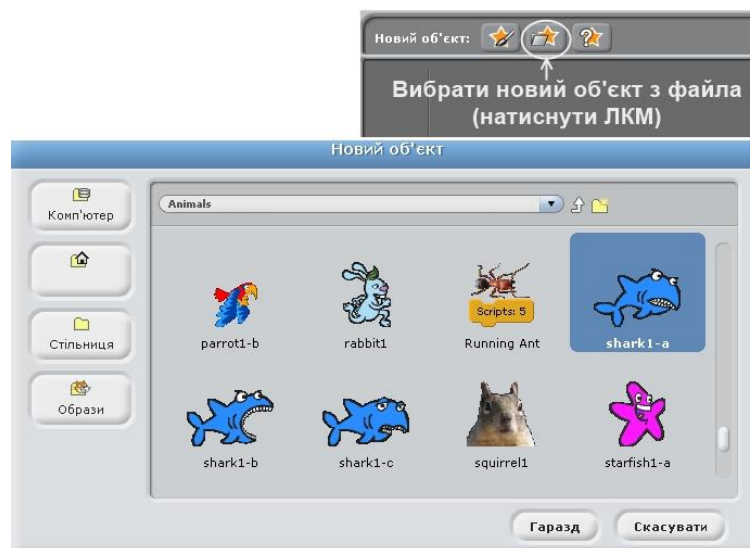
Хід роботи

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм. Інструктаж з БЖД

Інструктивна картка

Створити анімацію руху акули, яка відриває і закриває рот.

1. Запустіть програму Scratch.
2. Видаліть з проекту Спрайт 1.
3. Додайте до проекту новий спрайт. Натисніть на кнопку Новий об'єкт, далі в папці Animals виберіть Спрайт shark1-a.



4. Зробіть активним Спрайт shark1-a подвійним клацанням ЛКМ і перейдіть в закладку Образи.

5. Додайте для Спрайту shark1-a новий образ. Для цього натисніть на кнопку Імпортувати та виберіть костюм shark1-b.



6. Аналогічним чином додайте ще один образ shark1-c. У вікні Образи повинно вийти приблизно наступне.



7. Для Спрайта Акула в закладці скрипти складіть наступну програму.



8. Перевірте роботу вашого проекту: перейдіть в режим демонстрації та натисніть на зелений прапорець.

9. Збережіть створений проект у своїй папці у файлі «**Практична робота 9**».

Контрольні запитання:

1. Які властивості мають програмні об'єкти в середовищі Scratch?
2. Як їх можна переглянути?
3. Якими способами можна змінити значення властивостей об'єктів у середовищі Scratch?
4. Які властивості має об'єкт Сцена?
5. Якими способами можна змінити тло Сцени?

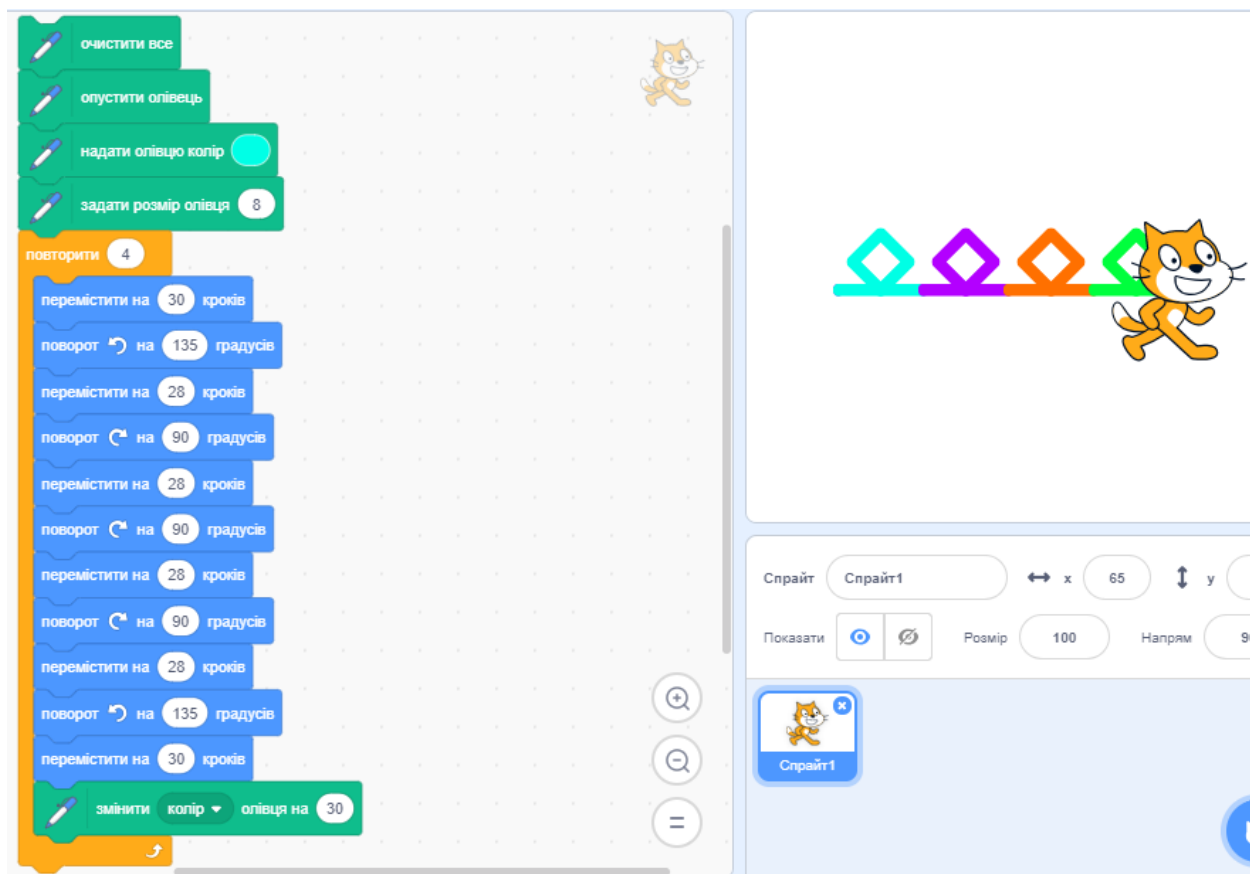
Тема: Вкладені алгоритмічні структури повторення та розгалуження

Вправа 3.5. (Тест 3.5)

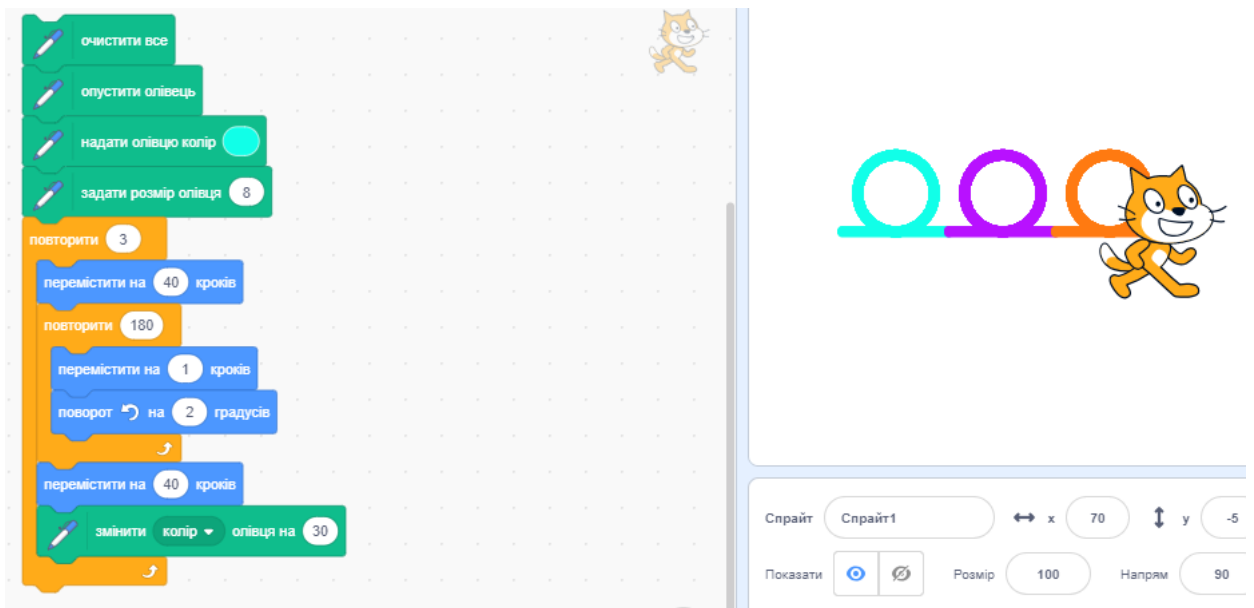
Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм. Інструктаж з БЖД

Інструктивна картка

1. Запустіть програму Scratch.
2. Розмістіть Рудого кота в середині сцени.
3. Розмістіть в області скриптів наступний алгоритм:



4. Виконайте алгоритм.
5. Збережіть створений проект у своїй папці у файлі «Вправа 3.5.2.».
6. Розмістіть в області скриптів наступний алгоритм, щоб отримати інший орнамент:



7. Проаналізуйте отримані зображення.

8. Збережіть створений проект у своїй папці у файлі «Вправа 3.5.2.».

Тема: Практична робота 10. Вкладені алгоритмічні структури повторення та розгалуження

Хід роботи

(Через 8 – 10 хвилин після початку роботи проводиться комплекс вправ для зняття зорової втоми). Інструктаж з БЖД

Інструктивна картка

1. Запустіть програму Scratch.
2. Оберіть виконавця який гратиме в футбол та вибери футбольний м'яч. Змініть їх розміри та виберіть відповідний фон
3. Для виконавця створіть декілька костюмів, щоб він міг бігти та вдаряти м'яч. Наприклад football-run, football-stand.
4. Помістіть м'яч об'єкт soccer1 посередині сцени. Створіть та реалізуйте алгоритм для руху виконавця до м'яча.

5. Створіть алгоритм для руху м'яча після удару, до краю сцени та його зникнення .

6. Збережіть у файлі з іменем Практична робота № 10. 1 у власній папці.

7. Створіть подібний проект але для виконавця баскетболіста. При цьому виконавиць не біжить а підскакує до сітки та кидає м'яч. Підберіть відповідних виконавців. Наприклад `girl3.standing`, `girl3.running`, `girl3.basketball`. Об'єкт м'яч отримайте з `girl3.basketball` провівши певні дії у графічному редакторі (вбудованому у середовищі) Збережіть файл з іменем «**Практична робота № 10. 2.**» у власній папці.

Контрольна питання

1. Скільки умовних операторів можна вставити один в одного?
2. Для чого використовують умовні оператори?
3. В яких випадках застосовують алгоритми з розгалуженням?
4. Як записується повторення з лічильником у середовищі Scratch?
5. Як реалізується зникнення об'єкта з сцени?

Тема: Розв'язання задачі методом поділу на підзадачі

Вправа 3.6. (Тест 3.6)

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм. Інструктаж з БЖД

Інструктивна картка

1. Запустіть програму Scratch.
2. Розмістіть Рудого кота в середині сцени.
3. Створіть власний алгоритм з назвою «Квадрат» згідно рисунка 1.
4. Створіть основний алгоритм згідно рисунка 2, результатом виконання якого буде геометричний узор (рисунок 3).
5. Виконайте алгоритм.
6. Внесіть зміни у даний алгоритм, щоб виконавець побудував орнамент відповідно до рисунка 4.
7. Збережіть створений проект у своїй папці у файлі «Вправа 3.6.».



Рисунок 1



Рисунок 2

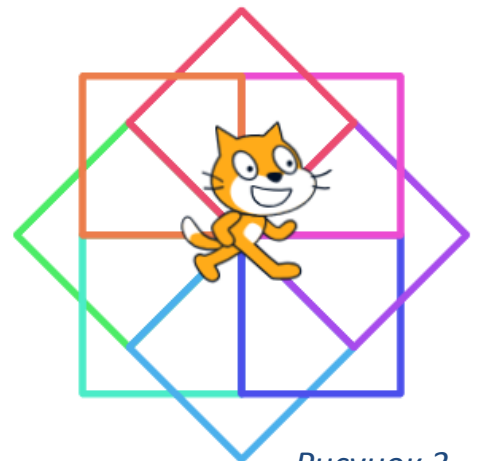


Рисунок 3

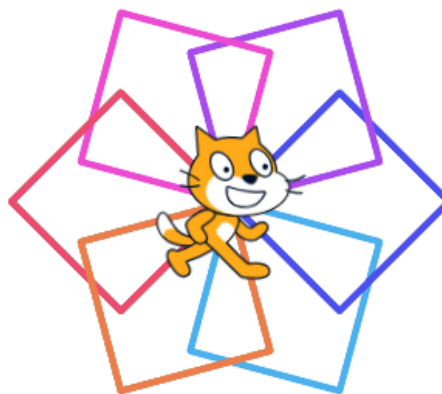


Рисунок 4

Тема: Практична робота 11. Створення програмних проектів методом поділу задачі на підзадачі

(Через 8 – 10 хвилин після початку роботи проводиться комплекс вправ для зняття зорової втоми). Інструктаж з БЖД

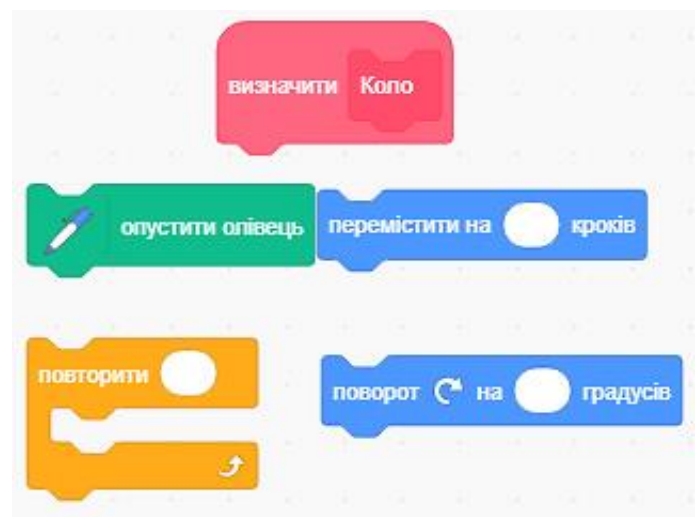
Інструктивна картка

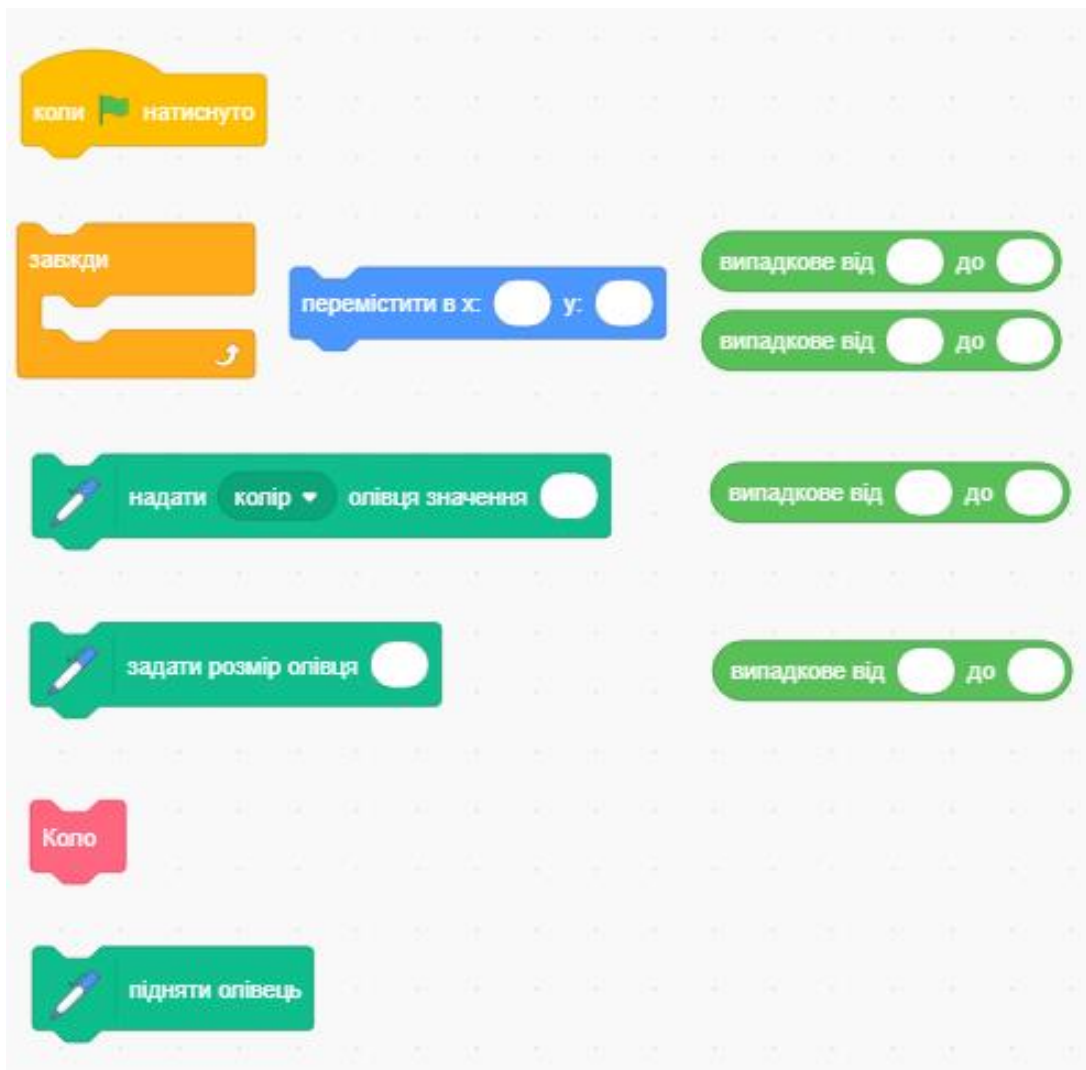
Завдання

Реалізувати проект, з використанням самостійно створеного боку, у якому виконавець будує кола. Результатом виконання алгоритму є кола з межею різного кольору та товщини з поворотом на 15° за годинниковою стрілкою. Значення кольору задається випадково в межах від 1 до 50, товщини межі – від 1 до 10.

Хід роботи

1. Запустіть програму Scratch.
2. Розмістіть Рудого кота в середині сцени.
3. Створіть власний блок використовуючи наступні елементи:
 4. Перевірте працездатність створеного Вами блоку.
 5. Створіть основний алгоритм використовуючи наступні елементи та власний блок:





6. Запустіть алгоритм на виконання.

7. Збережіть файл з іменем «**Практична робота № 11.**» у власній папці.

Контрольні запитання

1. Як у середовищі Скретч створюють складні проекти?
2. Чому потрібно складну задачу розділяти на підзадачі під час складання алгоритму її розв'язування?
3. Як описати підзадачу в середовищі Скретч?
4. Як викликається на виконання підзадача в середовищі Скретч?
5. Чи можна складену підзадачу вважати алгоритмом?

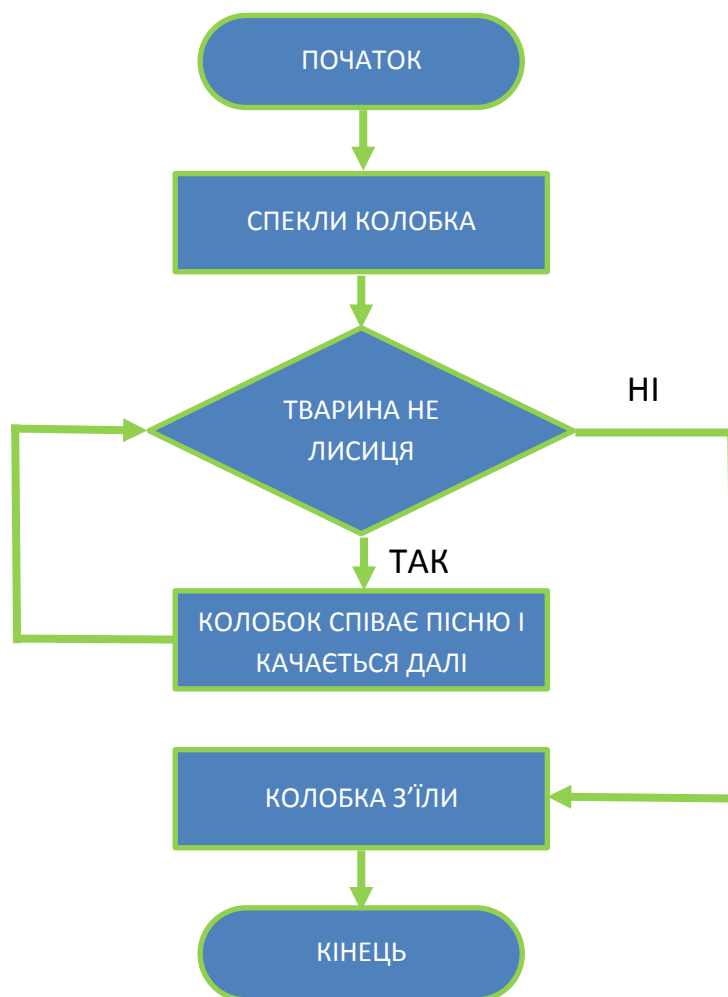
Тема: Розробка та реалізація сценарію майбутнього програмного проекту

Вправа 3.7. (Тест 3.7)

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм. Інструктаж з БЖД

Інструктивна картка

1. За поданою блок-схемою розробіть сценарій реалізації програмного проекту за мотивами казки Колобок.



2. Результат подати у вигляді таблиці (кількість рядків визначається індивідуально)

3. Зберегти результат у власній папці під назвою «Вправа 3.7».

Тема: Підсумково-узагальнюючий урок з теми: «Алгоритми та програми»

(Тест: тема 3)

Залікова робота

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм. Інструктаж з БЖД

Інструктивна картка

1. Реалізуйте сценарій за мотивами казки Колобок, розроблений вами на минулому уроці.

2. Для реалізації використайте середовище Scratch.

3. Спрайти для свого проекту завантажте з папки **Тема три – Підсумковий урок.**

4. Збережіть проект у власній папці з назвою «Колобок»

Контрольні запитання

1. Назви приклади об'єктів, які можна використати у проектах у середовищі Скретч.

2. Як додають нові об'єкти у проектах у середовищі Скретч?

3. Які події можна реалізувати в середовищі Скретч?

4. Як у середовищі Скретч можна пов'язати виконання дій різних об'єктів?

5. Що таке вкладені розгалуження? Чим вони відрізняються від послідовності розгалужень?

6. Чому доцільно розбити складну задачу на підзадачі під час складання алгоритму її розв'язування?

Повторення за рік

Тема: Повторення за рік

(Тест: Підсумковий тест інформатика 6)

Залікова робота

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм. Інструктаж з БЖД

Інструктивна картка

Створіть презентацію «Інформатика у 6 класі», у першій частині якої буде відображено покрокову реалізацію створення спрайта у обраному вами графічному редакторі. Друга частина презентації має відобразити реалізацію однієї з виконаних вами вправ з використанням створеного вами спрайта. Мінімальний кількість слайдів – 6. Результат роботи збережіть у власній папці під назвою «Інформатика у 6 класі»